

VIRTUAL BOY



スペース スカッッシュ

VUE-VSSJ-JPN

ごあいさつ

このたびは、㈱ココナツ・ジャパン エンターテイメントの、パーティカルボーイ輪闇カートリッジ「スペース・スカッシュ」をお買い求め頂きました。誠にありがとうございました。

まず、ご使用になる前に、別冊の「説明書」をお読みいただき、次にこの「取扱説明書」の指示に従い、各操作を行った上で正しい使用法でご使用下さい。

なお、「説明書」とこの「取扱説明書」は両方出来ませんので大切に保管して下さい。

ご注意

本ゲームは、電源切れになったり、リセットコマンドを使用したり、電源を切ってしまうと、ハイスコアなどのデータは全て初期状態に戻ってしまいます。



もくじ

1. ゲームをはじめると前に	2
2. ストーリー	6
3. 操作方法	10
4. スペース・スカッショとはこんなゲームだが	10
5. ゲーム画面構成について	12
6. チャージ技について	15
7. コンフィグモード(CONFIG MODE)について	19
8. アイテムについて	19
9. ボーナスステージについて	20
10. TRANS(転換)モードについて	22
11. 背景物について	24
12. ナイトメア図	25
13. コンティニューについて	27
14. ハイスコアエントリーについて	28
15. ビートロン「必勝が虎の巻」	29

1 ゲームをはじめる前に

まず、「スペース・スカッシュ」のカートリッジを、バーチャルボーイ本体に差し込み電源を入れます。直しく入っていれば、電源を入れた瞬間、「ピロン」という効果音があり、しばらくすると「導入」の画面がバーチャルボーイ画面に表示されます。



（導入）

導入」が表示されるから、約4秒ほどしてから、△ボタンかSTARTボタンを押すと、「導入」という、「白の細調整画面」に切り替わります。

ここで、バーチャルボーイ本体上部にある「白の細調整ダイアル」を回し、遅めの4回のみに忍るV日マークが見える状態にあわせて下さい。

（例に、4つ見えない場合がありますが、その場合でも、最初3つのV日マークが見えるようになわせて下さい。）

その他の調整については、バーチャルボーイ本体取扱説明書をお読み下さい。

次に、調整が終了したら、△ボタンを押して下さい。「導入」という、「オートマティックポーズ設定画面」が表示されます。

いよいよそれが△ボタンの上で、カーソルが移動し、ON・OFFの選択が選べます。

ここでいきなりの画面を説明し△ボタンかSTARTボタンを押すと、タイトル画面に切り替わります。



（導入）

このように、1オフのマークが見えるように回転して下さい。



（導入）

■オートマティックポーズをONに設定すると、

ゲーム中30分間以上PAUSEをかけてゲームを続けた場合、次のステージに進む画面等に、自動的に、「写真4」のような、メッセージ画面が表示されます。この画面が出た場合には、必ず、適度な休憩を取り、目や体を休めるようにして下さい。

適度な休憩を取ったら、STARTボタンを押して下さい。
ゲームを再開することが出来ます。

■オートマティックポーズの時間はあくまでも、目安です。

ゲーム中は、必ずPAUSEをかけて、適度な休憩を取るようにして下さい。

■PAUSEをかけた場合に、機材や撮影物の一覧が消えることがあります。これはゲームの性質上であり、苦情ではありません。

PAUSEを解除すれば元に戻ります。



オートマティックポーズを決定すると、タイトル画面（「写真5」）へ切り替わります。

（写真5）



（写真4）

タイトル画面では、STARTボタンを押すと、ゲームへ。
SELECTボタンを押すと、簡単メニューが開れます。
簡単メニューでは、L・Rいずれかの+ボタン上下で、GAME START・TRAINING・
CONFIG MODEのいずれかを選択し、△ボタンで選択します。
(CONFIG MODEはP.12を、TRAININGに隣してはP.12をご覧下さい。)

タイトル画面で、PRESS STARTと表示されているときに、STARTボタンを押すか、
簡単メニューで、GAME STARTを選択し、△ボタンを押すと、簡単なストーリー説
明が表示され、△ボタンを押すと、続けてエリアマップの表示画面に切り替わります。
主人公ピートロンが、スタート地点のステージの上に登り、△ボタンを押すと、「お
待ち」のような、VHS画面に切り替わります。

ここでは、L+ボタンの上下で、ピートロンの下に表示
されているチャージ棒の種類を変更することができます。
チャージ棒を選択したら、△ボタンを押すことにより、
ゲームを再開することが出来ます。



(P.12)

2ストーリー

猫耳がある紳士系から、うーんとうーんと軽めたアニマル屋。
この世界は、肉邊でも唯一のどかな屋で、
いつも、平和な日々が続いていました。

しかし、そんなある日のことです。

アニマル屋からちょっと出て、二件先のコンビニ屋を出かっただけにある
デビルビルビル屋から、宇宙盗賊ナイトメア団という集団が
やってきて、アニマル屋中に、突然不思議な基地を建設してしまったのです。

たまりがねたアニマル屋の看板「アニマル41匹目」は、
学園の動物団体、「ビーレンジャー」に向けて緊急信号を発信したのです……。



ストーリー

「ふわふ、沙由ものどかだなあ。」

た、一人獨りに自鳴けをするビーレンジャーの一撃であるあなたのものとに、突然、「ビービビ、ビービビ、ビ、ビービービー……」と、無趣が。

「あ、無趣信号だガ、ど、どこだア、ア、アニマル園？」

あなたは、警報ビートロンに飛び乗り、アニマル園に建設された
ナイトメア園の秘密基地に乗り込んでいきました。

そして、その基地で見たものは、なんと、スカウシュのコートだったのです。

「ふふふ、奥だな！ ビートロン！

俺たちを倒したければ、このスカウシュで勝負だガ！」

こうして、ビートロンの難い(ア)は始まるのでした。

3 操作方法

L+ボタン

（ゲーム中）

白いキャラクター「ピートロン」を上下
左右に移動させます。

（その他）

カーソル選択移動させます。



SELECTボタン

ゲーム中ポーズ時に押すことにより、
操作調整を行うことが出来ます。

また、タイトル画面でメニューを表示
します。

STARTボタン

（ゲーム中） ポーズをかけ、一旦
ゲームを中断します。

（その他） ゲームスタート時に
使用します。

Lトリガーボタン

チャージ棒を使用できます。
(ただし、パワーゲージが最大の場合はのみ)
▲トリガーボタン

△+ボタン

《ゲーム中》右一左打ち
右一右打ち
《その他》マップ画面でカーソル移動

上…上打ち
下…下打ち
左…パワーゲージのチャージをします。

Ⓐボタン

カーソル部分の選択決定をします。

Ⓑボタン

操作のキャンセルを行います。

■ゲーム中、Ⓐ+Ⓑ+SELECT+STARTでリセットがかかります。ご注意ください。

4 スペース スカッシュとはこんなゲームだ!!

「スペース・スカッシュ」は、スカラップしたエアホッケーを取り入れたシンプルな内容。かつて、面白さを最大限に活かしたアクションゲームです。

このゲームでは、立体空間の中でゲームを振り抜けることになりますが、この立体空間を1STAGEと呼び、4STAGEクリアを目標に、ボスキャラとの戦いとなります。

また、ボスキャラの後には、舞台を複数回くるボーナステージも用意されています。特に、本ゲームでは、1STAGE+ボーナステージ+ボーナステージの、合計4STAGEで、1エリアとなります。

スペース・スカッシュでは、1エリア跨ごとに、次のエリアを通過することができます。エリアの構成によって、ステージ構成も変わりますから、プレイヤーによっては、苦手なステージパターンが続いたり、逆に得意なステージパターンが続くこともあります。

全部で、4エリアをクリアすると、エンディングとなり、その中のステージバリエーションは、ボスとボーナスを除き、全部で60ステージのバリエーションが用意されています。

身体的には、内かでくる弾(サイコホール)を行き通し。相手の陣にたたかぬ時は、ワンポイント先制となり、1STAGE → 3ポイント先制で、次のステージへと向かうことになります。

その他、ゲーム中にはステージによって複数のステージや複数のステージ、正方形のステージなど、変更されるステージが用意されています。これらのステージは、敵キャラの性格をあわせて翻弄されています。

また、アイテムボックスや、障害物などが、ステージの構造を盛り上げています。

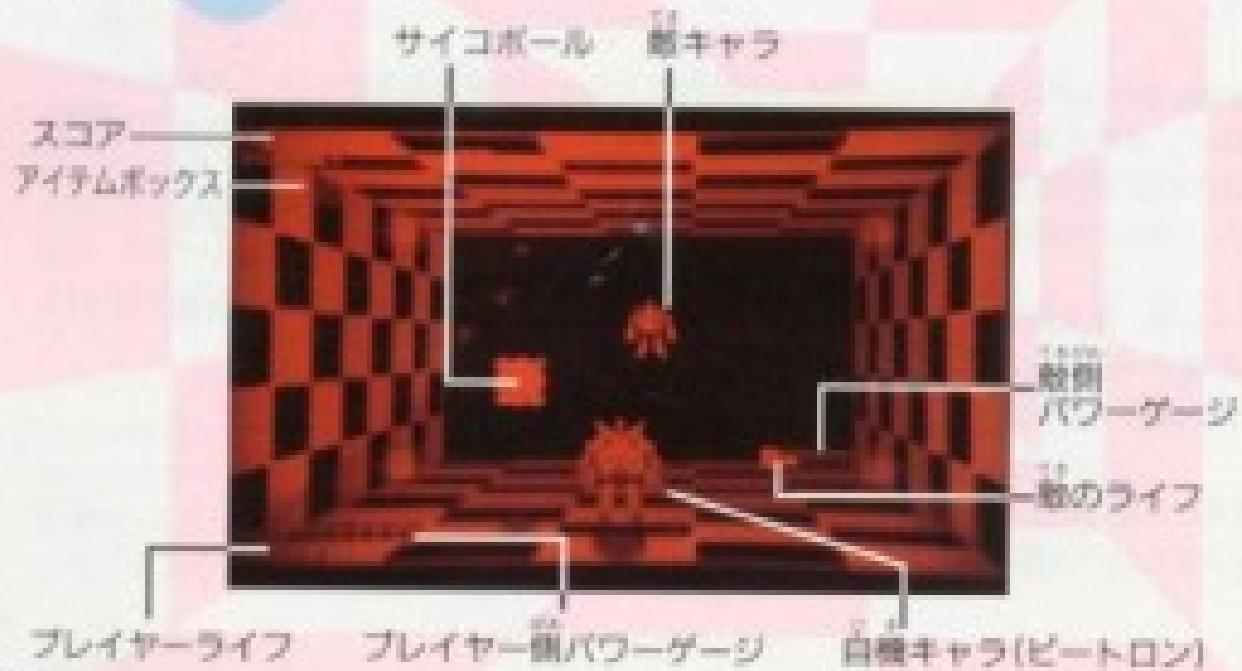
ゲーム中、弾を撃つ度から受けると、炎焼してしまい、二重的倒産働きが止まなくなり、更に爆マークが一つ減ってしまいます。

全部の爆マークがなくなると、1ポイント取られてしまいます。

さあ、あなたも白熱しまくること間違いなしの
スペース・スカッシュの世界を体験してみて下さい。

5 ゲーム画面構成について

通常
（通常ゲーム画面）



スペース、スカラッシュでは、基本的に左・右の上下左右で、白黒キャラ「ピートロン」を動かし、日+ボタンの上・左右で、サイコボールと呼ばれる弾を打ち出します。

また、状況を察しながら、日+ボタンの下を押すことにより、パワーゲージの残分のバラメータをためていくことができます。最大までゲージをためると、チャージ後の各種が表示され、ヒトリガーか日トリガー+ボタンを押すと、チャージ後を使用することができます。

但し、チャージ後はタイミングをはがって使用しないと、遂に自分を食い込むこともあります。

その他、ステージによっても異なりますが、画面の四方にはアイテムボックスと呼ばれる場所が設置されています。

サイコボールを使ってボックスにボールを当てるごとに、中からアイテムが飛び出してきます。

最後に始めて、ゲームをスムーズに進めて下さい。

《ボスステージ》

ボス戦では、うまく敵の弱点にボールを当ててボスライフを減らしていく。全てのライフを消費させると、クリアとなります。

・ボスステージでは、ボールを打ち返せないか、ダメージを受けてピートロンがやられてしまうと1ミスとなります。ミスマーケが埋まってしまうと、GAME OVERとなってしまいます。

・ミスの数は、マッチ数によって変化します。

CONFIG MODEでMATCHを変更すると、ミスの回数も変更されます。

《エリア選択画面》

ゲームがある程度進むと、エリアの選択をしなくてはなりません。

Lやいすれかの+ボタンの上下で選択地エリアを選んで、Yボタンで決定します。



6 チャージ技について

チャージ技は、以下の4種類が用意されており、各ステージ開始前に、△+ボタンの上側の選択により、設定することが出来ます。

「シユートボール」……通常のスピードの他の通常のスマッシュを相手陣地にいたり込みます。

(敵によっては打ち返してくることもあります。)

「ホーミングボール」……相手に対して飛んでいく、誤導スマッシュです。

「シールド」………敵陣地壁に一定時間シールドを張り置かせます。

「スピード」………自身キャラの移動スピードを一定時間最大にします。

チャージ技は、ゲーム中、△+ボタンの下を押し続けることにより、パワーゲージにため込んでいき、パワーゲージが最大になった時に、パワーゲージの部分がチャージ技の表示に変わり、レトリガーが△トリガーボタンにて、チャージ技を使用することが出来ます。

これらのチャージ技は、相手の敵キャラのチャージ技や性格、ボスキャラクターの種類により、選択を考える必要があります。

7 コンフィグモード(CONFIG MODE)について

本ゲームでは、以下の項目を変更することが可能です。

コンフィグモード(CONFIG MODE)には、タイトル画面で、SELECTボタンを押すことにより、簡易メニュー「GAME START・TRAINING・CONFIG MODE」の項目が表示され、+ボタンの上下にて、CONFIG MODE を選択し、△ボタンを押すと、本モードに入ることが出来ます。

変更は、L/Rいずれかの+ボタンの上下で変更箇所の項目を選択し、左右で変更します。△ボタンでコンフィグモードを抜けます。

LEVEL EASY / NORMAL / HARD

ゲームの難易度です。EASYでやさしく、HARDでむずかしめに設定することができます。(初期値はNORMAL)

BGM ON / OFF

BGMの有無を選択します。(初期値は、ON=BGM有)

BACK-----A TYPE / B TYPE / C TYPE

ゲーム中の周りの壁フィールドのグラフィックを変更します。
グラフィックの変更によって、ゲームは変化しませんので、
好きなグラフィックを選んでゲームをやって下さい。
(初期値は、A TYPE)

MATCH -----2 / 3 / 4 Point

ゲーム中のマッチ(セット)数を最高4マッチにするか選択
します。(初期値は、3Point)

CONTINUE-----3 / 5 / 7

CONTINUEの最初回数を3、5、7回の中から選択します。
また、CONTINUE回数は、ゲーム中に獲得するアイテムによつ
ても、増加させることは可能です。(初期値は、3回)
※コンティニューの最大数は8回までです。

BRIGHTNESS -----DARKLE(暗め)/MIDDLE(普通)/BRIGHT(明るめ)

画面全体のトーンを若干変更できます。(初期値は、MIDDLE)

3 アイテムについて

フィールド内のスニッコにちょこんと設置されている不思議な箱。
これは「アイテムボックス」といい、サイコボールをぶつけることによって
隠れたアイテムが飛び出してきて、ピートロンを助けてくれます。

「CONTINUE + 1」……そのものぞばり、コンティニュー回数が1回増えます。
しかし、コンティニューの最大ストックは、9回までです。

「BREAK BLOCK」……フィールド内のブロックを一撃にして破壊します。

「FULL CHARGE」……パワーゲージを一撃で、最大にします。

「BONUS POINT」……ボーナス得点が加算されます。
しかし、ボーナス得点の点数は秘密です。

18 「HP FULL」……ピートロンのマークを回復させます。

- 【MAX HP+1】 ピートロンの最大HPを1つ増やします。
ただし、マークのストックは最大8個までです。
また、ストックされたマークはGAME OVERまで有効です。
- 【SPEED UP】 ピートロンの動作を速めます。
スピードは、最大8段階までアップできます。
また、GAME OVERになるまで有効です。
- 【POWER UP】 ピートロンの打ち強し威力が強くなります。
スピードは、最大8段階までアップできます。
また、GAME OVERになるまで有効です。

このうち、いくつかのアイテムは、ボーナスステージで高得点をマークすることによって得ることも出来ます。

3 ボーナステージについて

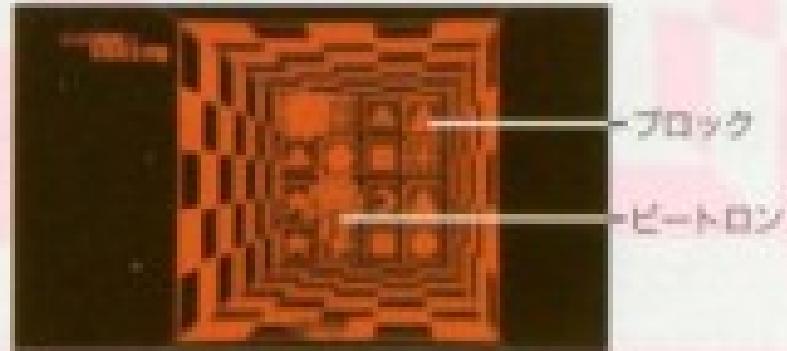
ボスを倒したほんのひととき。

ビートロンには、ボーナステージに挑戦してもらいます。

サイコボールを敵の極いてあるブロックに当てるだけで、得点がもらえてしまうという本格的なステージ……。

しかも、全部壊せば、ボーナス得点に加えて、アイテムまでもらえてしまうお得なステージ……。

さあ、ここぞとばかりにどんどんブロックを壊して得点を稼いで下さい。



ボーナスステージは、中央にある16枚の壁ロックを壊すだけのステージです。神は、選択した難易度によって変化しますが、ロックに当たて破壊すれば戻ってきます。タイミングを窺って、少ないボールで、ロックを破壊して下さい。

神破壊のように、同じ壁の壁を連続で壊せば、壁に神真が出口が

ボーナスステージで、高得点をマークすると、
以下のアイテムの一つを入手することができます。

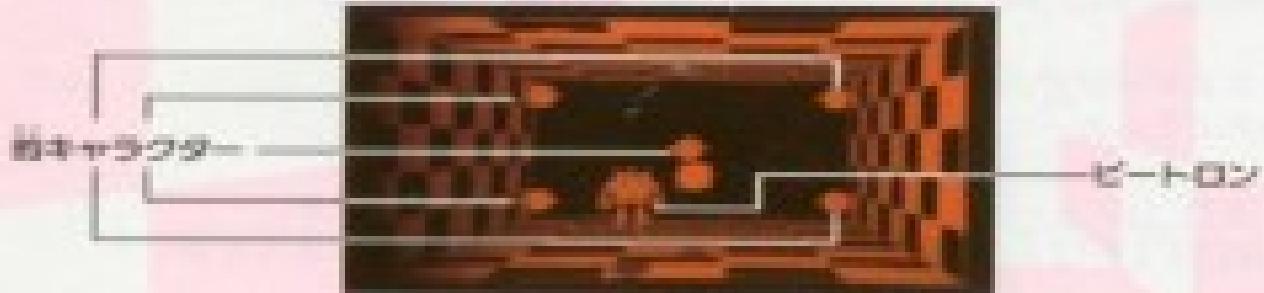
「SPEED UP」……ピートロンの動きが一時的に速くなります。

「POWER UP」……ピートロンのサイコボールの打ち出し威力が強くなります。

「LIFE UP」………ピートロンの最大マークを一つ増やします。
(ただし、マークは9個以上は増えません。)

10 TRAINING(練習)モードについて

タイトル画面で、SELECTボタンを押すことにより、選択メニュー「GAME START・TRAINING・CONFIG MODE」の項目が表示され、△ボタンの上下にて、TRAININGを選択し、△ボタンを押すと、本モードに入ることが出来ます。



TRAININGモードに入ると、まず、操作方法の説明が出てきた後、△ボタンを押すと、トレーニングゲームに入れます。

トレーニングゲームは、操作方法の練習です。

4すみと中央に現れる5匹の約キャラクター「フグノスケフタロース」に当てるだけのゲームです。

サイコボールは、30個用意されていましたので、一つ一つのボールを正確に行き渡して、フグノスケフタロースのいずれかのキャラクターに当てる下さい。
ゲームが終わると、HIT RATE 0.0% と表示されます。

このHIT RATEは、フグノスケフタロースに当たった数により自動的に変動します。
なるべく、高いヒートセンテージを目指して頑張って下さい。

11 しょうかいほう 障害物について

「カッパー」(耐久ブロック)

ある時は、フィールド内に設置され動きがすこい……。そして、ある時は法則にしたがって動き、ビートロンの邪魔をしたり……。またある時は、隠れてゲームの展開を盛り上げるその姿は、単なる耐久ブロックなのでした……。

「ブルグール」(重力せんぶう機)

フィールドをぐるぐる回りながら、サイコボールの邪魔をしてきます。

調子のいいときは、フィールド内を自らぐるぐる回りながら動いたりもします。

「タッケー」(タケノコせんぶう機)

タケノコのように、地中や人井から突然生えてきては、サイコボールの動きの邪魔をしてくる……。こいつの正体は、やはり宇宙版タケノコなのでした……。

「ニコニコニコ介」(ニコニコマーク)

常にニコニコしながら、フィールド内を飛び回るサコ。当人達は、ビートロンを助けているつもりらしいが、どうみても、単なる邪魔モノでしかない……。

その他にも、秘密基地には、いろいろな障害物が存在します。
他の障害物は、あなた自身の目と頭で見つけて下さい。

12 ナイトメア団

夢遊魔ナイトメア団……。

各団、ビートロンが敵う相手は、このモノ團だ。

《ザコキャラ4人衆》

「メタBE」

……俺たちはビートロンと同じようだが……。

「バズオZOO」

……とにかく魔力と体力は優れてい。でも、その体形ゆえに……。

「ラビーX」

……まるでウサギのようなすばしっこさ。

こいつに勝つには、あのチャージ技しかないかも!

「THE LEE」

……ザコキャラ4人衆のリーダー。

さすがにリーダーだけあってなかなか手ごわい。

（ナイトメア団 4大将）

「スネイク」

……体をくねくねとさせながら門の前にはばかり、プレイヤーの行く手を阻止する。
自然現象と言うだけあって、ものによる攻撃はない。が、しかし、弱点は……？

「コモREE」

……効率をし、身体に力がれているときは~~壁~~は一切減らない、恐嚇のようなやつ。
しかし、その効率も限界を突破……。

「モンキDK」

……ナガサルが変化したのかのように、自分の体を使って攻撃を仕掛けてくる。
無む造ぞうに氣を取られている……。

「アアアアアアアア」

……ナイトメア団の4大将のリーダーで、ナイトメア団のボス。
その名を聞いたものはいなし……。
ほたして、あなたは、このボスまでたどり着けるか？

13 コンティニューについて

スペーススカッシュでのGAME OVERは、以下の2種類のみです。

- ・ボスに負けてしまった。
- ・相手に・3点敗られてしまった。

しかし、スペーススカッシュでは、敗北回数はあるものの、コンティニュー(ゲーム復帰)が出来ることが出来ます。

コンティニュー画面で、[F1]を読み取ると、そのステージの始めからゲームをやり直すことが出来ます。

しかし、コンティニュー回数を使い切ってしまうと、コンティニュー画面で、[F1]を読み取ると、GAME OVERになってしまいます。

コンティニューは、最大3回までです。

ゲーム途中で、[CONTINUE+]というアイテムをとつても、き興以上は、使えません。ご注意ください。

→DODGING MODE内で、WATCHの数を超過した場合、超過した部分の点数敗れると、負けてしまいます。27

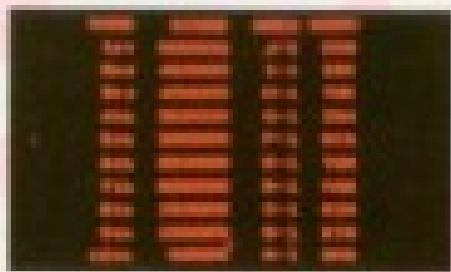
14 ハイスコアエントリーについて

スペーススカッシュでは、一定の網点をマークすると、ハイスクエントリー画面でアルファベット3文字の名前を打つことができます。

名前入力は、Shift+いずれかのナビuttonの上下左右で文字を選択し、Enterで入力。日ボタンで入力を一つ前に戻ることが出来ます。

3文字まで、古事記を押すと、人力検索となります。

- ・ハイスコアエントリーの記録は、電源を切ってしまうと全て消えてしまいます。ご注意ください。
 - ・コンティニュー画面でコンティニューを選択してしまうと、ハイスコアをマークしていても、高点は0に戻ってしまい、ハイスコアエントリーで登録できません。



15 ピートロン「必勝リ虎の巻」

ピートロン とき 幸義

ゲームがうまい東西に羨ましい……。どうしたら良いのか分からぬい……。
そんな人のために、簡単な必勝法をちょっとだけ教えてあげるよ……。

1.相手のキャラ達もチャージ技を駆使している。

相手のパワーゲージのところで、[ATTACK]と出たら極意撃たれ

! これは、ボールを攻つけていくと変わらなくてくる……。

また、どうしても倒せない。なかなか倒せないというときは、モノは試し！

チャージ技「ホールディングボール」を使つてみて下さい。すると彼ら……！

2.相手のキャラ達には、それそれ特徴がある。

それぞれの特徴を読んでしめえば、ゲームの展開がぐっと楽になるはずだが
、どうしても難度ない。

そういうときは、選択のルートを変えてみたはどうでしょうか？

エッ? エリア あか白進めない……む。そ、それは、もうご練習してもらわないと…。

3.障害物をすり抜けたサイコボール界

こく鳥に、ゲームが難引き、打ち返しが遅くて、ボールの速さはグングンとスピードアップしていくのです。

そこで、必殺のシュートを行つと、障害物をすり抜けたことがありますか……。
果たしてこの必殺のシュート、あなたは体験することができますか?

新作!! パーフェクトココナッツ!! お世話になります。



COCONUTS IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL, ADVERTISING, PICTURES
は、新作!! のお世話になります。お世話になります。
この新作!! のお世話になります。お世話になります。

株式会社ココナッツジャパン エンターテインメント

〒103 東京都千代田区平河町1-6-7-702

TEL 03-5276-7301 ©1996 COCONUTS JAPAN